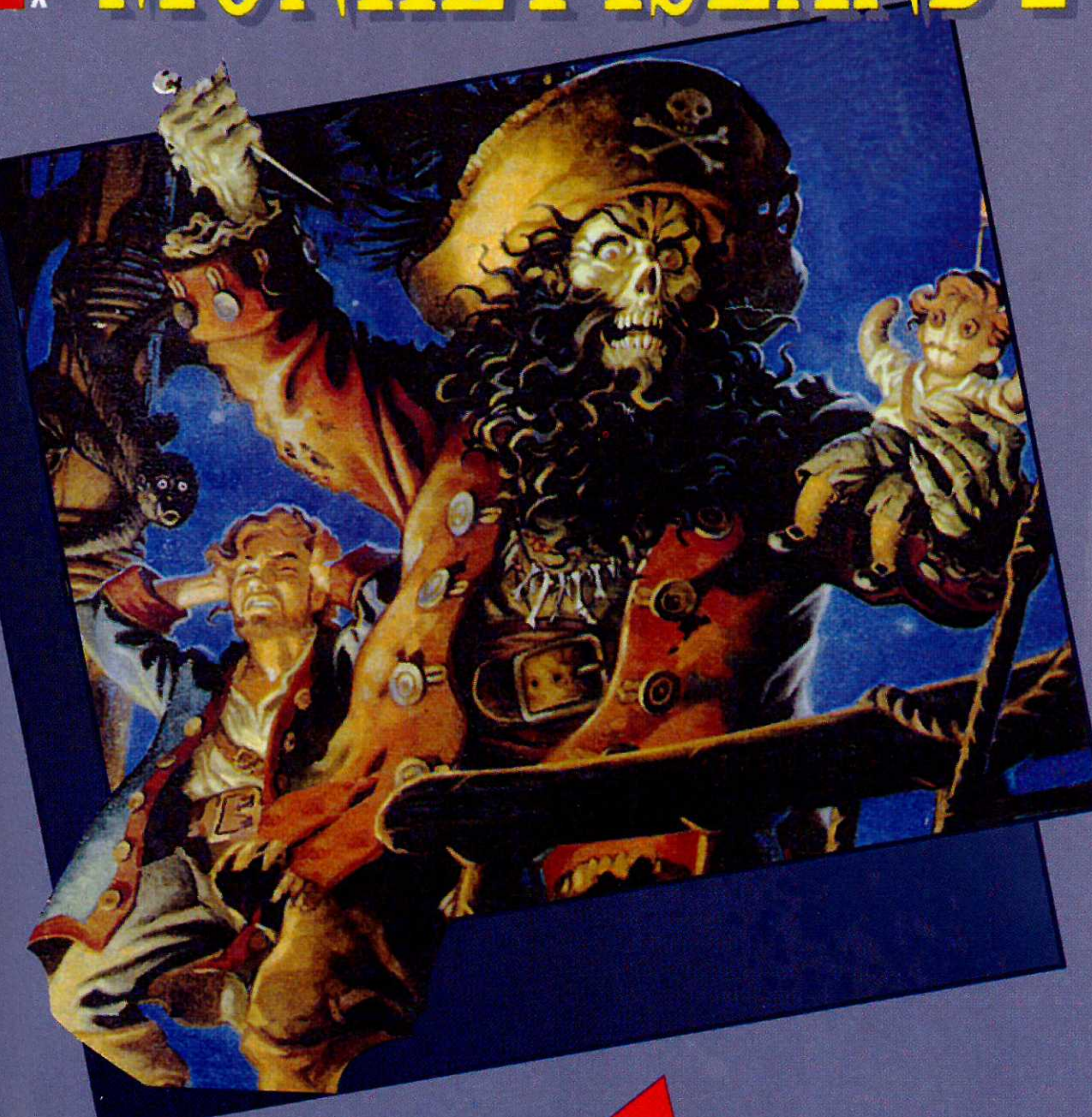
HINT BOOK

Babiel / Ernst / Preußer

SYBEX

MONKEY ISLAND™ 2



SYBEX

Monkey Island 2
Hintbook zum Spiel

Rainer Babiel
Markus Ernst
Heiko Preußer

Monkey Island 2

Hintbook zum Spiel



DÜSSELDORF • SAN FRANCISCO • PARIS • SOEST (NL)

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Projektmanagement/Lektorat: Frank Dille
Satz: Hüseyin Ceylan
Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf
Farbreproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf
Umschlaggestaltung: Lippert, Wilkens & Partner, Düsseldorf
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Boss-Druck, Kleve

ISBN 3-88745-390-5
1. Auflage 1992
2. Auflage 1992

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Monkey Island 2

Vorwort

Lang, lang ist die Geschichte der Adventures von Lucasfilm Games. Und haben Sie schon einmal gehört, daß eines der Spiele nicht besonders gut war? Mitnichten! Schließlich wurden alle bisherigen Spiele dieser Reihe mit Auszeichnungen nur so überhäuft. Seit zig Wochen halten sich Lucasfilm-Adventures in den Bestenlisten. Und das hat auch seine guten Gründe. Schon mit den ersten Spielen wurde versucht, die Grafik- und Soundfähigkeiten voll auszureizen. Doch was vor allem diesen Programmen zu solchem Ruhm verhalf, war ihr unübertrefflicher Spielwitz: Mit irren Einfällen, wahnsinnigen Rätseln und einer geballten Ladung Humor katapultierten sich bisher alle Adventures auf Platz 1. Im Gegensatz zu vielen anderen Abenteuerspielen findet sich in diesen kein Sexismus, Rassismus oder Brutalität. Auch die Tatsache, daß alle Adventures von Lucasfilm Games ins Deutsche übersetzt (und nicht durch Deutsch völlig verfremdet) werden, trägt zu deren Erfolg bei.

Angefangen mit Maniac Mansion und Zak McKracken, über Indiana Jones und Loom, wurde Ende 1990 ein neues Lucasfilm-Adventures-Kapitel aufgeschlagen: Die Abenteuer des Piraten Guybrush Threepwood. Sicher haben Sie schon den ersten Teil des Piratenepos Monkey Island gespielt. Oder etwa nicht? Wir wollen ja nicht hoffen, daß Sie sich dies haben entgehen lassen!

Mit Monkey Island 2 ist nicht nur ein neues Spiel von Lucasfilm erschienen, sondern es hat wieder einmal eine kleine Revolution der Adventurewelt durch das Team bei LucasArts – Lucasfilm Games stattgefunden. Sicher, si-

cher, die Oberfläche hat sich unwesentlich verändert. Und auch die Erstellung der Grafik wurde diesmal anders vollzogen als bei den älteren Adventuren. Aber ist Ihnen denn auch das neuartige Soundsystem aufgefallen? Es ist so sensationell, daß sich Lucasfilm dieses System hat patentieren lassen. Endlich ist Schluß mit dem abrupten Ende einer Melodie, wenn ein neuer Raum betreten und eine neue Melodie angestimmt wird. Vom einen Musikstück zum anderen wird nun weich hinübergewechselt. Die Musikstücke fließen quasi ineinander über. Doch die anderen Neuerungen sind natürlich auch nicht zu verachten.

Zum ersten Mal wurden die Grafiken für Monkey Island 2 nicht direkt am Computer, sondern zunächst von Grafikern in Schwarz-Weiß-Skizzen auf Papier entworfen. Diese Zeichnungen wurden eingescannt und als Dateien abgespeichert. Mit den nun vorhandenen Computergrafiken konnten die Programmierer arbeiten und eventuelle Fehler innerhalb der Grafiken anmerken. So mußten einige Aus- und Eingänge verändert werden, um die genauere Steuerung Guybrushs zu ermöglichen. Diese ersten Bilder waren bereits im Juni '91 auf der CES-Messe in Chicago zu betrachten. Daß das komplette Spiel erst zu Weihnachten desselben Jahres auf den Markt kam zeigt, wieviel Arbeit in einem solchen Spiel steckt. Doch die Mühe hat sich gelohnt.

Bei Lucasfilm kann man sich sicher sein, daß Monkey Island 2, wie schon sein Vorgänger, alle Auszeichnungen und Preise einheimsen wird; sehr viele hat es ja bereits bekommen. Das einzige wirkliche Konkurrenzprodukt, das Monkey 2 beim Wettstreit um die Auszeichnung „Adventure des Jahres" fürchten muß, kommt aus keinem anderen Softwarehaus als von Lucasfilm Games selbst. Und es heißt: Indiana Jones IV – The Fate of Atlantis.

Wir hoffen, daß Sie Guybrush bei seinen Abenteuern erfolgreich begleiten, dabei nicht zu oft in dieses Hintbook schauen und vor allem genauso viel Spaß mit „Monkey Island 2 – Le Chuck's Revenge" haben wie wir.

Haltern, im Februar 1992

Rainer Babiel   Markus Ernst   Heiko Preußer

Vorgeschichte

Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde. Doch die Erde war wüst und leer, also bestückte Gott sie mit Land, ein paar Inseln und mit Meer. Da der alte Herr ein großer Fan von Piratengeschichten war, setzte er ein paar wirklich gefährliche und grogtrinkende Piraten auf die Erde und ließ sie Schiffe bauen, damit sie sich die Köpfe einhauen konnten. Außerdem engagierte Gott noch ein paar Durchschnittsmenschen zur Erheiterung der Piraten. Dann sah er, was er geschaffen hatte, und er sah, daß es gut war.

Sein Bekannter Mr. Teufel wollte ihm jedoch mal wieder ganz ganz stark auf die Füße treten, brachte kurzerhand den ekligsten Piraten, LeChuck, um und ließ ihn als Geist wieder auferstehen, der fortan Gottes Piraten terrorisierte. Gott mußte sich etwas einfallen lassen. Er kreierte den ersten Special Agent auf der Erde, James Blond 08/15, und schickte ihn in einer geheimen Mission unter dem Decknamen Guybrush Threepwood nach Melee Island, um LeChuck zu erledigen. Die Mission war so geheim, daß selbst Guybrush nicht wußte, daß er wirklich James Blond, und sein Zweck die Vernichtung des Geister-Piraten LeChuck war. Der Codename der Operation war:

Monkey Island

The Secret of Monkey Island

Und so kam Guybrush eines Tages auf Melee Island an, programmiert mit dem Wunsch, Pirat zu werden. Doch das war gar nicht so einfach. Er ging in die erst beste Kneipe, und sprach mit drei äußerst wichtigen Piraten. Dort erfuhr er das erste Mal von LeChuck, obwohl er nicht viel erfuhr,

da die drei schon Angst hatten, überhaupt LeChucks Namen auszusprechen. Sie akzeptierten Guybrush schließlich als Piraten-Anwärter. Er erfuhr, daß er drei Prüfungen bestehen mußte, um Pirat werden zu können: Er mußte den Schwertmeister besiegen, das „Idol der vielen Hände" aus dem Gouverneurspalast stehlen, und den berühmten Schatz von Melee Island finden.

Also kaufte sich Guybrush ein Schwert, und sparrte ein bißchen mit den Piraten auf Melee Island herum. Sonderbarerweise ging es beim Schwertkampf nicht um das Geschick mit dem Säbel, sondern um die Schlagfertigkeit bei Beleidigungen zwischen dem Kampf. Da Guybrush ja ausgebildeter Special Agent der GSG-9 (Gottes Sondereinsatzkommando, Gruppe 9) war, dauerte es nicht lange, bis er die erste Prüfung bestanden hatte. Dann kam der Black-Out bei unserem Threepwood. Beim Einbruch in den Gouverneurspalast lernte er die wunderschöne Gouverneurin Elaine kennen. Da Guybrush bei Frauen aber nicht so beredt war wie sein Freund und Kollege 007, machte er sich mit dem Versprechen, erst alle drei Prüfungen zu lösen, wieder aus dem Staub (aber nicht ohne das „Idol der vielen Hände", und somit hatte er ja schon zwei Prüfungen bestanden, hähähä). Doch er hatte nicht mit LeChuck gerechnet, der ebenfalls ein Auge auf die schöne Elaine geworfen hatte. Nachdem Guybrush von seiner letzten Prüfung, die er locker bestanden hatte, zurückkehrte, hatte LeChuck Elaine entführt. Fast alle Piraten waren geflüchtet, und man konnte gegen Eintritt den Gouverneurspalast plündern. Auf der Stelle kaufte Guybrush ein Gebraucht-Schiff und segelte mit einer zusammengewürfelten Besatzung, die kurz nach Reisebeginn meuterte, LeChuck hinterher.

Nach einer durchzechten Nacht wachte Guybrush mit einem fürchterlich dicken Kopf auf. Als er auf Deck ging, lag

sein Schiff vor Monkey Island. Er schoß sich auf den Strand und sah sich erst einmal im Dschungel um, wo er Freundschaft mit einem Affen schloß. Guybrush sah sich ein wenig auf der Insel um, traf einen Schiffbrüchigen und die Eingeborenen(Kannibalen, bah!). Als er sich gerüstet genug sah, machte er sich auf den Weg unter die Insel, wo das Geisterschiff des Piraten LeChuck vor Anker lag. Doch bevor der letzte Kampf so richtig entbrennen konnte, floh LeChuck mit seiner Gefangenen zurück nach Melee Island, um die Ärmste dort zu ehelichen, und ließ den verdutzten Guybrush auf Monkey Island zurück. Doch mit Hilfe des Progammierers, äh, Verzeihung, mit Gottes Hilfe, schaffte es Guybrush, auch nach Melee Island zu kommen. Dort entbrannte der letzte Kampf, in dem 08/15 LeChuck schließlich mit einer geballten Ladung Malzbier vernichten konnte. Ein Happy-End. Guybrush und Elaine lagen sich in den Armen. Guybrush erhielt als Auszeichnung die Ehrenhostie in Gold, wovon er allerdings nie etwas erfuhr, denn sein nächster Auftrag stand bereits fest. Codename:

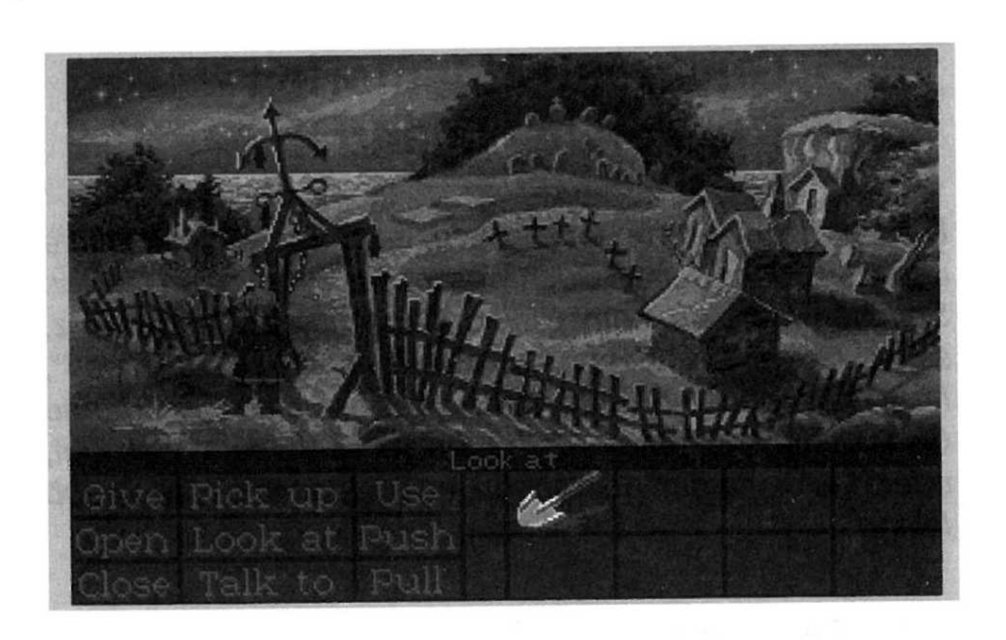
Monkey Island II

Guybrushs Memorien – Monkey Island II

Da hängt er nun, unser Guybrush, in irgendeiner Höhle und weiß nicht weiter. Doch was ist das? Von oben fällt ein Seil herunter, an dem Elaine nach unten klettert. „Sz, sz,sz. Guybrush, Guybrush, was machst Du denn da?“, fragt sie spöttelnd. „Äh, mmh, das ist eine sehr lange Geschichte!“. „Prima, wir haben ja auch sehr viel Zeit, oder?“. „Ah, na gut, also schön, es begann alles auf Scabb Island...“.

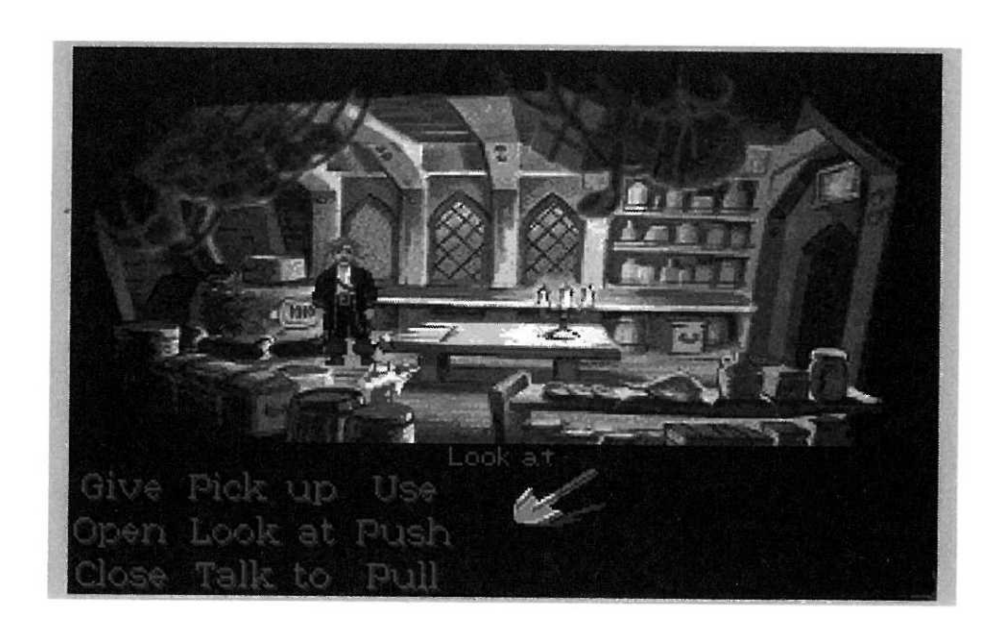
Teil 1: Das Largo Embargo

„Ich saß auf Scabb mit zwei wirklich schaurigen Piraten am Lagerfeuer und erzählte ihnen die nervenzermürbende und unglaublich spannende Geschichte, wie ich unter Einsatz meines Lebens den gefürchtetsten, grausamsten, gefährlichsten aller Piraten auf der Welt, LeChuck, tötete. Eigentlich wollte ich die Geschichte gar nicht erzählen, aber die beiden baten mich so eindringlich darum, obwohl ich sie ihnen schon an die zwanzigmal erzählt hatte. Kennst Du Sie eigentlich schon?“. „GUYBRUSH THREEPWOOD!!!!!.“. „Ist ja schon gut. Na ja, jedenfalls, als ich fertig war, dachte ich mir, schau dir mal die Insel an. Und da begann dann der ganze Ärger. Als ich über die Brücke nach Woodtick gehen wollte, raubte mich ein gewisser Largo völlig aus. Alles war weg, mein Geld, Omas warme Socken, der Laptop, einfach alles. Was sollte ich tun? Ich ging erst mal in die Stadt und unterhielt mich mit den Einwohnern. Ich erfuhr, daß Largo die ganze Insel unter seiner Knute hielt, daß kein Schiff ohne seine Erlaubnis, d.h. ohne ihn zu bestechen, von der Insel abfahren durfte, und daß dieser Largo früher die rechte Hand von LeChuck war. Offensichtlich gab es nur eine Möglichkeit, Largo aus



dem Weg zu räumen: Ich mußte mir eine Voodoo-Puppe von Largo besorgen. Also ging ich in die Sümpfe, stieg in den Sarg und ruderte zur Voodoo-Tante, die dort ihre Praxis hat. Von ihr erfuhr ich, welche Zutaten man braucht, um eine Voodoo-Puppe von Largo basteln zu können. Ich machte mich wieder auf den Weg, um diese zu besorgen. Die erste Zutat sollte ein Körperteil eines Verwandten von Largo sein. Ich ging zum Friedhof und sah mir die Gräber an. Tatsächlich! Hier lag Largos Großvater begraben! Nur womit graben? Ich ging zurück nach Woodtick, vielleicht hatte ja dort jemand eine Idee. Als ich schon die Brücke überqueren wollte, fiel mir das Schild davor auf. Auf dem Schild war nämlich ein Spaten befestigt. Ich nahm ihn kurzerhand mit und ging zurück zum Grab. In der Dunkelheit fing ich dann an zu graben, und schließlich stieß ich auf die sterblichen Überreste von Largos Großvater. Ich nahm den Oberschenkel mit.

Die zweite Zutat sollte eine Körperflüssigkeit von Largo sein. Wieder stand ich vor einem Rätsel? Wie konnte ich bloß an irgendeine Körperflüssigkeit von Largo herankom-



men? Ich ging erst einmal zum Kartographer und unterhielt mich ein bißchen mit ihm. Als ich dann wieder gehen wollte, fiel mir ein Stapel leerer Blätter auf, und ich nahm eines mit, man weiß ja nie. Um meinen Frust ein bißchen zu beruhigen, ging ich dann in die Kneipe. Während ich mich so mit dem Wirt unterhielt, kam plötzlich Largo herein, und bestellte einen Drink. Kaum hatte er daran genippt, spuckte er an die Wand, beschimpfte den Wirt und machte sich mit den haarsträubendsten Drohungen auf und davon. Ich jedoch nahm das Blatt und wischte damit Largos Spucke von der Wand. Das war sie, die zweite Zutat.

Die dritte Zutat sollte dann ein Haar von Largo sein. Bloß woher nehmen, wenn nicht stehlen? Stehlen? Stehlen! Ja, das war überhaupt die Idee. Also ging ich zum Hotel, in dem Largo wohnte. Aber wie könnte ich am Pförtner vorbeikommen? Wieder saß ich in der Sackgasse. Ich ging zurück auf den Steg und überlegte. Plötzlich stieg mir ein köstlicher Geruch in die Nase. Er führte mich direkt zur Kneipe. Da ich aber keine Lust auf langwierige Gespräche mit dem Wirt hatte, stieg ich kurzerhand durchs Fenster in

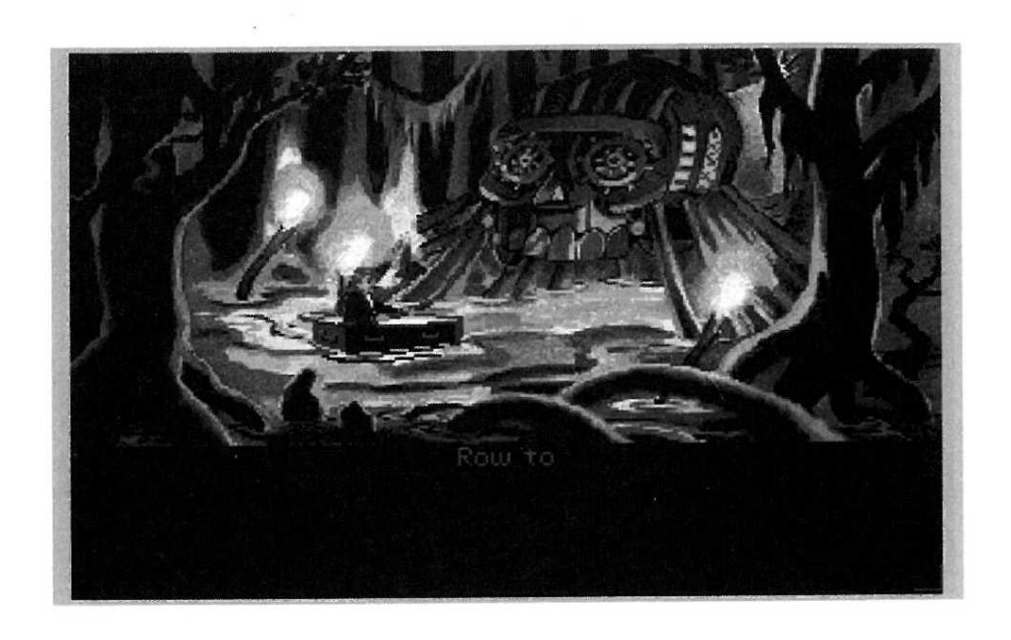


die Küche ein. Auf dem Feuer dampfte ein riesiger Topf mit der köstlichsten Suppe. Da ich dem Koch aber nicht ins Handwerk pfuschen wollte, machte ich mich wieder durch das Fenster aus dem Staub, aber nicht ohne das Messer, das auf dem Tisch lag, mitzunehmen. Ich beschloß, wieder ins Hotel zu gehen, vielleicht hatte ich dort doch noch eine gute Idee. Im Vorraum fiel mir der arme, angebundene Alligator auf, und als aktives Mitglied von Greenpeace und vom WWF ließ ich mir es nicht nehmen, den armen Teufel mit Hilfe des Messers zu befreien. Ich werde nie mehr vergessen, wie dankbar Alligatoraugen blicken können, wenn sie sagen wollen: 'Danke, daß Du mich gerettet hast!'. Und wie der Blitz verschwand der Kleine auch durch die Tür, und der Pförtner gleich hinterher. Damit war für mich der Weg frei. Erst sah ich mir jedoch als Tierschützer den Inhalt des Freßnapfs des Alligators an. Schlimm, schlimm, schlimm! Käsechips! Damit das unterbunden war, nahm ich die Chips sofort mit. Ich schlich mich in Largos Zimmer und sah mich um. Was für eine Unordnung! Das war ja fast so schlimm wie in der Studentenbude in Aachen, wo ich einmal war. Aber da, auf dem



Schrank, lag das Toupet von Largo, die dritte Zutat. Ich steckte es schnell ein und machte mich aus dem Staub.

Jetzt fehlte mir nur noch die vierte Zutat, ein Kleidungsstück von Largo. Der Platz, an dem sich die meisten Kleidungsstücke befanden, war natürlich die Wäscherei. Dort angekommen, ließ sich jedoch nicht ein vernünftiges Wort aus dem Waschboy herausbringen, und ein wirklich intellektuell anregendes Gespräch war mit den drei Gestalten auf dem Schiff auch nicht zu führen. Na ja, für den Fall der Fälle nahm ich aber den Eimer mit, der unter den drei Burschen hing. Largo hatte also offensichtlich keine Wäsche in der Reinigung, und im Zimmer war auch nichts. Was war also zu tun? Wenn er keine schmutzige Wäsche hatte, dann mußte man ihm eben welche machen, aber wie? Man müßte es natürlich so geschickt anstellen, daß er nicht merken würde, wer ihm da ein Bein stellte. Nach kurzem Nachdenken hatte mein Superhirn die Idee des Jahrhunderts! Der alte Trick mit dem Eimer auf dem Türrahmen. Den Eimer hatte ich schon, fehlte also nur noch ein möglichst dreckiger Inhalt. Etwas wie Müll, Dreck,

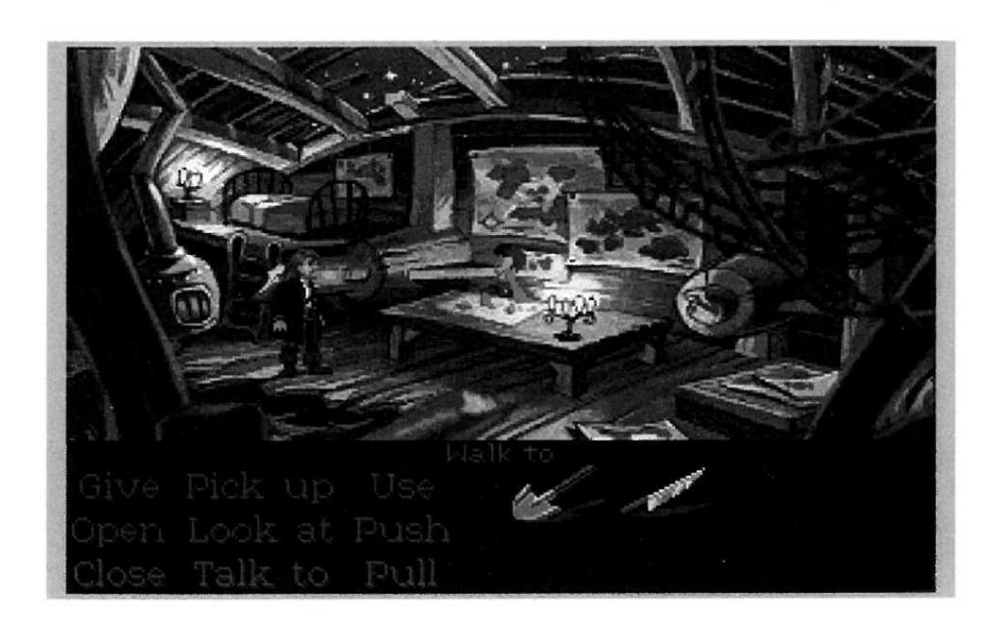


Schlamm. Schlamm! Das war´s. Schlamm aus den Sümpfen. Also ab zum Sumpf, den Eimer voll Schlamm gemacht, und zurück in Largos Zimmer. Tür zu, und den Eimer auf die Tür. Hoppla, da kam auch schon Largo. Schnell versteckte ich mich hinter der Stellwand in Largos Zimmer. Als er hereinkam, fiel der Eimer auf ihn herab, und der ganze Schlamm ergoß sich über seine Klamotten. Wutschnaubend und fluchend rannte er sofort zur Wäscherei. Ich natürlich hinterher! Nach einem schier endlosen Hin und Her mit dem Waschboy, übertrug Largo mir unter diversen Androhungen alles, und verschwand wieder. Ich machte mich auf den Weg zurück ins Hotel, wo ich hinter der Tür von Largos Zimmer den Abholschein für seine Kleidung fand. Damit ging ich dann wieder zur Wäscherei, wo ich für den Schein ein äußerst seltsames Kleidungsstück erhielt. Jetzt hatte ich alle vier Zutaten, also auf zur Voodoo-Tante.

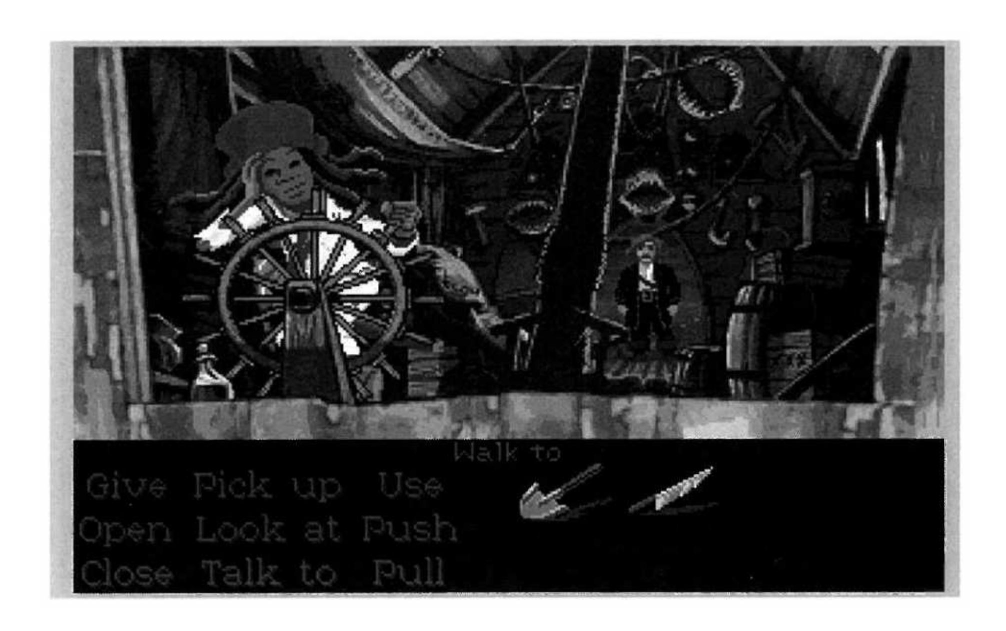
Als ich bei ihr ankam, schaute ich mir ihre Behausung doch einmal etwas näher an. Ich glaube, ich hatte noch nie soviel sonderbares Zeug auf einmal gesehen, bis auf das



von der Voodoo-Tante auf Melee Island. Das einzig Brauchbare schien ein Stück Seil zu sein, das neben einem Schädel lag. Ich steckte es sicherheitshalber ein. Ich gab also der Voodoo-Tante die einzelnen Zutaten, und sie formte daraus eine Puppe, die Largo äußerst ähnlich war. Sie gab mir die Puppe und einige Nadeln. 'Allerdings, so sagte sie,' muß du sehr nah bei Largo sein, damit ihn die Wirkung auch trifft!'. Ich machte mich also erneut auf den Weg ins Hotel. In Largos Zimmer kam es dann zur abschließenden Konfrontation: Ich benutzte die Voodoo-Puppe, und er schrie sich die Seele aus dem Leib. Aber dann machte ich diesen winzig kleinen Fehler.".“Was für einen Fehler denn?“. „Nun, Largo wollte nicht glauben, daß ich der wagemutige Held war, der LeChuck tötete.“. „Und?“. „Ich zeigte ihm LeChucks Bart.“ „Und?“. „Er entriß ihn mir und entkam damit.“. „Oh Guybrush, du bist ......, aber wie ging es weiter?“. „Ich war ganz schön niedergeschlagen, und beschloß, nochmal zu den Jungs am Strand zu gehen. Die meinten, die einzige Möglichkeit, die Insel zu verlassen, wäre, ein Schiff bei Capitän Dread zu mieten, und die einzige Möglichkeit, LeChuck aufzuhalten,



wäre, den sagenhaften Schatz Big Whoop zu finden. Also machte ich mich zunächst auf zu Capitän Dread. Auf dem Weg fand ich am Strand noch einen kleinen Stock, den ich mitnahm. Capitän Dread sagte mir, daß auf Kredit überhaupt nichts zu machen sei, und daß er sowieso nicht ohne seinen Glücksbringer, den er verloren hatte, lossegeln würde. Ich brauchte also Geld und einen Ersatz für Dreads Glücksbringer. Ich versuchte es erst einmal bei Wally, dem Kartographer, und der erzählte mir dann auch, daß es eine Karte gibt, die einen zu Big Whoop führt, allerdings bestände diese Karte aus vier Teilen, die alle an verschiedenen Orten wären. Wie ich mich so mit ihm unterhielt, fiel mir doch sein Monokel auf, das er ständig ab- und aufsetzte. Das hätte vielleicht ein Ersatz für Capitän Dreads Glücksbringer sein können, und so steckte ich es blitzschnell ein und ließ den armen Wally halbblind zurück. Ich ging dann noch einmal zur Voodoo-Tante, die mir ein Buch über Big Whoop gab, in dem stand, wo ich die vier Kartenstücke finden konnte.



Jetzt brauchte ich nur noch einen geeigneten Job. Draußen auf dem Steg stieg mir wieder der Duft dieser herrlichen Suppe in die Nase. Koch, ein Handwerk mit Zukunft. Das war´s! Ich würde dem Koch die Suppe versalzen und seine Stelle übernehmen! Aber wie die Suppe versalzen? Man müßte irgendetwas wirklich ekelhaftes hineinwerfen, z.B. eine Ratte. Z.B. die Ratte, die vor der Wäscherei herumrannte. Ich ging also zurück zur Wäscherei und entwarf einen Schlachtplan. Die Kiste, die dort herumstand, würde meine Falle sein.

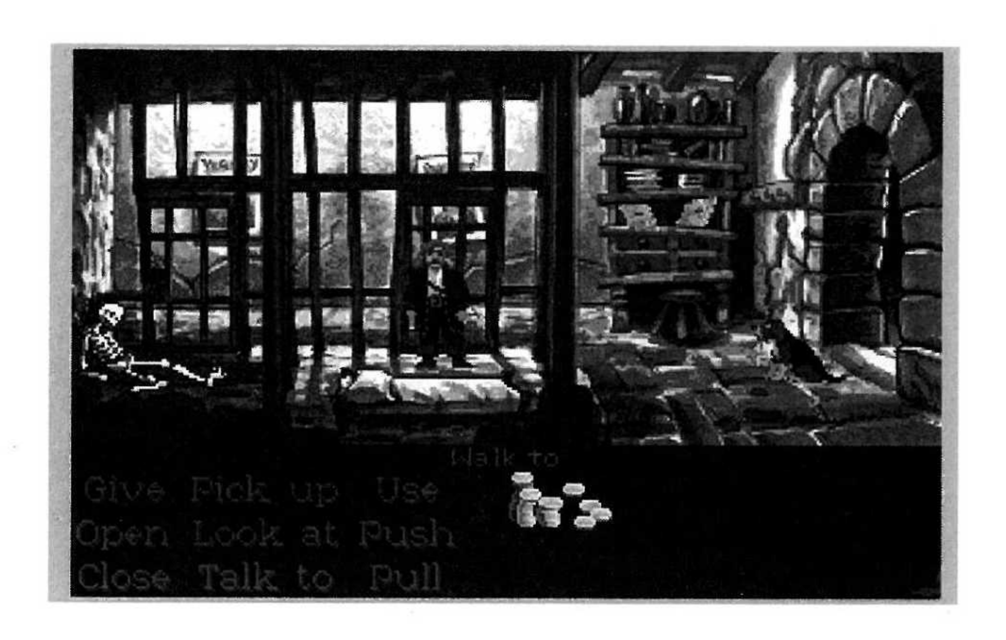
Ich öffnete sie, stellte den Stock zwischen Deckel und Boden und befestigte das Stück Seil an dem Stock. Anschließend legte ich die Käsechips, die ich immer noch in der Tasche hatte, in die Kiste und wartete. In dem Moment, in dem die Ratte in die Kiste ging, um die Käsechips zu fressen, zog ich an der Leine und die Falle schnappte zu. Ich nahm die Ratte aus der Kiste und schlich mich durch das Fenster wieder in die Küche. Dort warf ich die Ratte in die Suppe, ein ganz besonderes Schmankerl. Ich stieg wieder durchs Fenster raus und ging ganz normal in



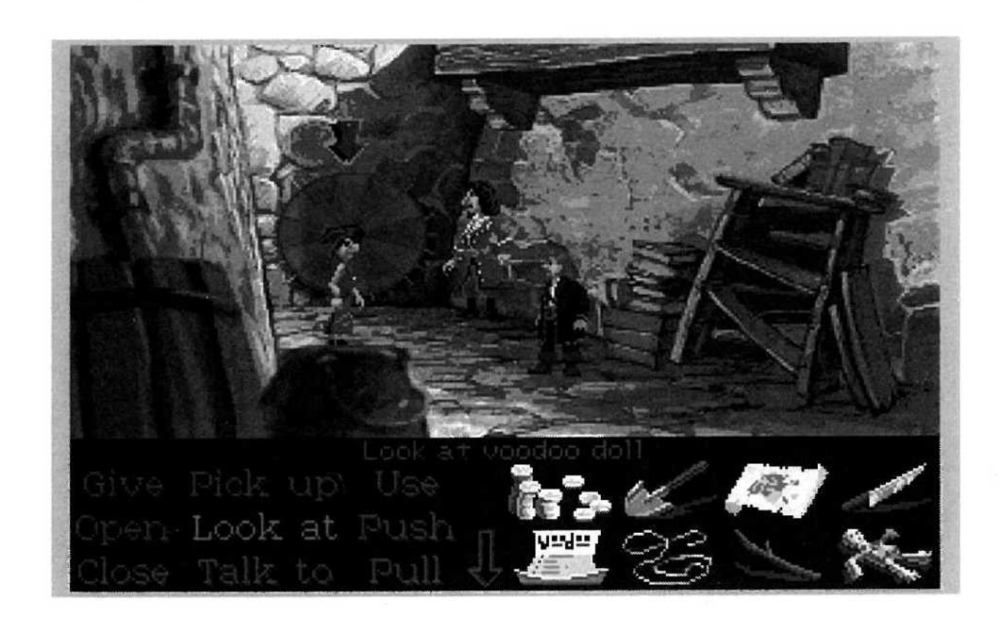
die Kneipe. Dann bestellte ich beim Wirt die Suppe. Er ging in die Küche, und plötzlich gab es einen fürchterlichen Tumult, wie erwartet. Der Koch war gefeuert! Als der Wirt mir seine Stelle anbot, schlug ich natürlich sofort ein, besonders, weil es den Lohn für die erste Woche im Voraus gab. In der Küche kletterte ich wieder durchs Fenster und verschwand zu Capitän Dread. Der freute sich riesig über das Monokel, und als ich ihn dann auch noch entsprechend bezahlte, stand meiner Reise nichts mehr im Wege."

Teil2: Die vier Kartenstücke

„Capitän Dread gab mir eine Karte, auf der ich ihm zeigen konnte, wo ich hingefahren werden wollte. Hätte ich gewußt, daß Du auf Booty Island lebst, wäre ich natürlich zuerst dorthin gefahren, so entschied ich mich jedoch für Phatt Island. Nach einer abenteuerlichen Fahrt auf seinem Hausboot kamen wir schließlich auf Phatt an. Als ich mich jedoch ein wenig umsehen wollte, fiel mir ein Steckbrief mit meinem Namen und meinem Gesicht auf, der in der



Nähe des Hafens an einer Häuserwand hing. Als ich mich gerade wundern wollte, packte mich eine Wache von hinten am Kragen und überredete mich zu einem Besuch beim Gouverneur von Phatt. Der war ein fetter, ekelhafter Fleischklops. Von ihm erfuhr ich, daß es Largo gelungen war, LeChuck wiederzubeleben, und daß LeChuck eine hohe Belohnung auf meinen Kopf ausgesetzt hatte. Da der Gouverneur sich diese einsacken wollte, warf er mich kurzerhand ins Gefängnis, um dann LeChuck zu benachrichtigen. Da saß ich nun in einer kalten Zelle, ganz allein, schnif. Doch mein Superhirn sollte mich auch diesmal wieder aus einer schier ausweglosen Situation befreien können. Als ich meine Zelle näher untersuchte, fand ich unter meiner Matratze einen Stock. Doch wie weiter? Vor mir, zum Greifen nahe, befand sich der Schlüssel; leider im Mund eines dieser überaus gefährlichen Kampfdackel. Und in der Zelle nebenan lag das Opfer einer fehlgeschlagenen Weight-Watchers-Diät. Plötzlich war mir alles klar: Mit Hilfe des Stocks angelte ich mir einen Knochen (Oberschenkel, natürlich) meines Zellennachbarn und warf diesen dem Hund zu. Der stürzte sich sofort mit Heißhunger



darauf und vergaß über den Knochen ganz den Zellenschlüssel. Durch meine akrobatischen Fähigkeiten konnte ich mir den Schlüssel dann beschaffen und war somit frei. Ich nahm noch schnell die beiden Umschläge aus dem Regal mit und öffnete sie (wobei ich erfuhr, daß mein Zellennachbar offensichtlich ein Gorilla gewesen war). In einem Umschlag fand ich eine Banane. Dann machte ich mich auf die Suche nach den vier Kartenstücken."

1) Elaines Karte

„Phatt Island ist eine ziemlich heruntergekommene Insel mit einem ziemlich heruntergekommenen Gouverneur. Das Erste, was ich auf meinem Rundgang entdeckte, war ein Glücksrad in einer Seitengasse. Hier wurde armen Teufeln das Geld aus der Tasche gezogen. Und natürlich stand so ein armer Mensch davor und verspielte sein ganzes Geld. Doch halt, was war das? Er gewann! Tatsächlich, er gewann! Nun konnte er sich einen Preis aussuchen, und plötzlich entflammte mein Herz lichterloh: Einer der Preise war eine Einladung zu Deinem Kostümfest. Ich mußte



diese Einladung haben! Ich verfolgte also den Glückspilz, der gerade gewonnen hatte; vielleicht gab es ja einen Trick. Er lief die Straße herunter und verschwand in einer Gasse. Ich schlich mich hinterher und versteckte mich hinter einigen Kisten. Er klopfte an eine große Tür, worauf eine Hand erschien, Zeichen machte und geheimnisvolle Sätze sprach. Ich war sofort überzeugt, ich mußte es mit dem KGB zu tun haben! Durch meine langjährige Freundschaft mit Sean Connery und Roger Moore gelang es mir jedoch, diesen Code zu knacken! Es war eigentlich ganz einfach: Die Hand zeigte eine Zahl. Nur diese Zahl war entscheidend. Man konnte getrost alles, was gesprochen wurde, und die zweite Zahl vergessen; es ging nur um diese erste Zahl. Mit diesem Wissen klopfte ich, nachdem der Andere gegangen war, auch an die Tür. Ohne Probleme erhielt ich nun die nächste Gewinnzahl und machte mich auf den Weg zurück zum Glücksrad. Dort angekommen, fragte mich der Typ nach meiner Wette. Ich wettete natürlich auf die Zahl, die ich vorher bekommen hatte, und prompt gewann ich auch. Damit hatte ich die Einladung zu Deiner Party. Auf dem Weg zurück zum Schiff fiel mir der Fischer

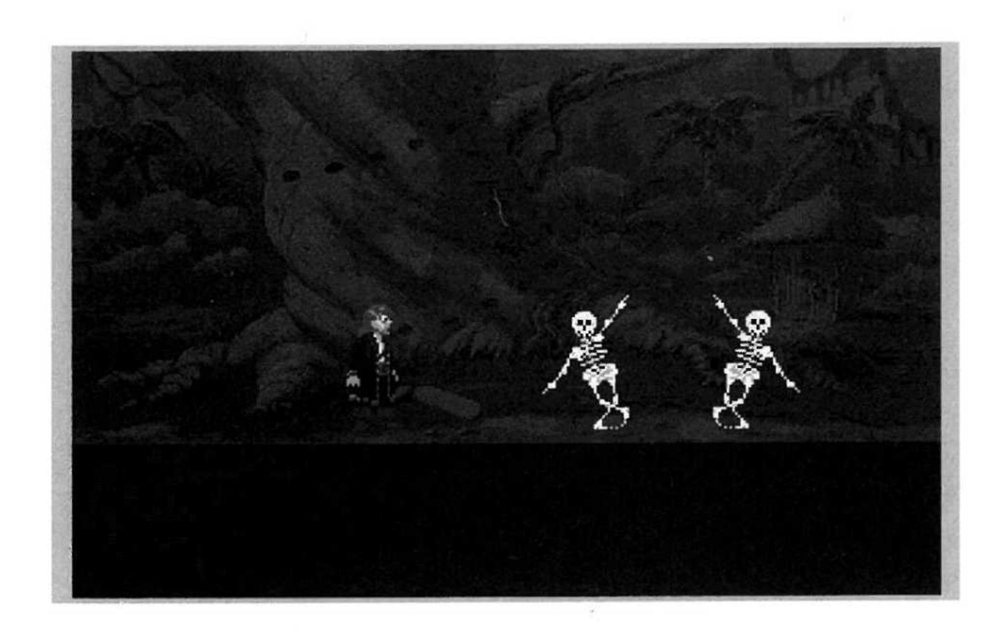


auf, der dort am Steg saß. Ich ging zu ihm, und wir sponnen ein bißchen Fischerlatein. Er erzählte mir, was für ein toller Fischer er doch sei und wie große Fische er schon gefangen habe. Ich hielt immer voll dagegen, und schließlich bot er mir die Wette an, wer von uns beiden den größeren Fisch fangen würde. Natürlich nahm ich die Wette sofort an und ging dann wieder zurück zum Schiff, um zu Deiner Fete nach Booty Island zu fahren.

Dort angekommen, ging ich erst einmal in den Kostümverleih und holte mir mit Hilfe meiner Einladung ein absolut lächerliches Kostüm ab, Du kennst es ja. Jetzt hatte ich alles, was ich brauchte, und ich machte mich auf den Weg zu Dir. Deine Wache fing mich dann ab und fragte nach Einladung und Kostüm. Nach dem Lacherfolg, den ich mit dem Kostüm bei ihm erzielte, ließ er mich passieren. Das erste, was mir außer den Gestalten im Haus auffiel, war das Kartenstück über dem Kamin. Da ich es brauchte, um Big Whoop zu finden, und mich somit vor LeChuck zu retten, steckte ich es ein. Ich wollte jedoch nicht, daß gerade Du mich mit dem geklauten Kartenstück und in



meiner unglaublichen Verkleidung siehst, also wollte ich mich klammheimlich aus dem Staub machen. Doch ich hatte die Rechnung ohne den Hund gemacht. Der roch nämlich die Karte und fing fürchterlich an zu bellen, worauf Dein Gärtner auf mich aufmerksam wurde.", „Und Dich direkt zu mir brachte.", „Genau. Und die Episode kennst Du ja genauso gut wie ich. Nach einiger Rederei hast Du die Karte aus dem Fenster geworfen, und ich fand mich im Wohnzimmer mit den anderen Gästen wieder.". „Und dann?". „Ich ging noch einmal in Dein Zimmer hoch, wo ich mich wieder mit Dir versöhnen wollte, aber Du warst nicht mehr da. Als Andenken an Dich nahm ich dann das Paddel mit, das über dem Bett hing. Danach bin ich nach draußen gegangen, und da lag es: Das Kartenstück! Als ich es jedoch aufheben wollte, wurde es von einem Windstoß erfaßt, und flog auf die andere Seite der Insel auf die Klippen. Der Hund ging mir mittlerweile so auf den Nerv, daß ich ihn kurzerhand, nach einem kleinen Kleiderwechsel, einsteckte. Ich wollte dem Gärtner noch unbedingt eins auswischen, weil er mich ja geschnappt hatte, also ging ich hinters Haus, um ihn zu suchen. Doch ich konnte ihn



dort nicht finden. Um meiner Rache gerecht zu werden, trat ich daraufhin gegen die Mülltonne, was das Ergebnis hatte, daß der Koch wutentbrannt aus der Küche kam und auf mich losging. Ich flüchtete vor ihm einmal ums ganze Haus und versteckte mich dann in der Küche. Dort entdeckte ich den Eimer mit den wirklich großen Fischen. Das war was für meine Wette mit dem Fischer auf Phatt Island, also steckte ich den größten Fisch ein und machte mich aus dem Staub. Draußen suchte immer noch der Koch nach mir, aber es war für mich, den Weltsportler 1719, kein Problem, ihm zu entfliehen. Als nächstes ging ich zur Klippe, wohin das Kartenstück geflogen war. Da lag es: So nah, und doch so weit! Mit einer Angel hätte man da vielleicht drankommen können, aber so? Moment mal! Mit einer Angel! Klar! Die Wette mit dem Fischer! Also auf nach Phatt. Als ich dort dem Fischer meinen 'Fang' zeigte, gab er mir nach einigem Murren den Wettpreis, seine Angel. Und zurück nach Booty. Auf der Klippe nahm ich die Angel und fischte nach dem Kartenstück. Gerade hatte ich es am Haken und zog es hoch, als eine Möwe vorbeiflog und es einfach mitnahm. Ich verfolgte die Möwe zu



ihrem Baum. Im Stamm waren seltsame Löcher, doch ich erkannte ihren Zweck sofort und steckte das Paddel in das unterste Loch. Als ich dann jedoch auf das Paddel stieg, brach es unter mir zusammen und ich muß wohl für einige Zeit bewußtlos gewesen sein. Ich hatte einen unglaublichen Traum. Na ja, davon erzähle ich Dir vielleicht später mal etwas. Was sollte ich jetzt mit dem kaputten Paddel machen? Ganz klar, ich fuhr nach Scabb Island und ließ es dort beim Schreiner reparieren. Da er behauptete, es sei nun besser als vorher, versuchte ich die ganze Sache nochmal am Baum auf Booty Island. Ich steckte abwechselnd das Stück Holz und das Paddel um und gelangte so in den Baum, in dem drei Baumhäuser waren. Ich ging direkt in das erste, wo ich einen Stapel Papier fand. Um den zu durchsuchen, hätte ich mindestens einen Monat gebraucht, aber das wäre dann zu langweilig für den User geworden, also mußte ich einen anderen Weg finden. Ich brauchte etwas oder jemand, der das Kartenstück schnell in dem Haufen finden konnte – der Hund. Das war die Lösung des Problems. Ich warf einfach den Hund in den Haufen, und kurz darauf sprang er mit dem Kartenstück



wieder heraus. Ich nahm es und schickte ihn wieder nach Hause. Damit hatte ich das erste der vier Stücke."

2) Mr. Roberts Karte

„Bevor ich vom Baum herunterstieg, nahm ich noch das Teleskop vom Baumhaus links oben mit und ging dann in die Stadt. Dort unterhielt ich mich mit Kate, die Boote verleiht, und nahm eines ihrer Flugblätter mit. Jetzt brauchte ich erst einmal etwas Erholung, und so ließ ich mich von Capitän Dread ein bißchen durch die Gegend fahren, ohne bestimmtes Ziel. Auf dem Schiff entdeckte ich eine leere Tüte Papageienfutter, die ich vorsichtshalber einsteckte. Irgendwann wurde es mir dann doch zu langweilig, und ich beschloß, noch einmal nach Booty zu fahren. Dort schaute ich mich dann noch ein wenig um und stöberte in dem kleinen Laden am Hafen. Dort hing ein wunderschöner Spiegel, den aber ein Papagei unter Beschlag hielt. Ich kaufte das Schild und hing die leere Futtertüte an den Haken. Der blöde Papagei hielt das Bild auf der Tüte natürlich für einen echten Papagei, und ich konnte den



wunderschönen Spiegel kaufen. So langsam hing mir Booty dann doch zum Hals raus, und ich fuhr mal wieder nach Phatt. Dort hatte ich jedoch immer noch das Problem mit dem Steckbrief. Kurzerhand klebte ich das Flugblatt mit Kates Gesicht über meinen Steckbrief, und hatte somit ein Problem weniger. Doch wie konnte ich bloß an das zweite Kartenstück herankommen? Ich beschloß, erst einmal einen kleinen Spaziergang über die Insel zu machen. Als ich zurück in die Stadt kam, hatte man Kate aufgrund des Steckbriefes verhaftet. Da ich aber glücklicherweise immer noch den Zellenschlüssel hatte, gelang es mir, sie zu befreien. Sie war stinksauer. Ohne viele Worte zu machen verschwand sie, um denjenigen zu suchen, der ihr das eingebrockt hatte. Ich sagte kein Wort. Sie war so schnell weg, daß Sie glatt vergaß, ihren Umschlag mitzunehmen, den ich daraufhin an mich nahm und öffnete. Ich fand darin eine Flasche Grogersatz, na ja, in der allergrößten Not... .

Es war mal wieder Zeit nach Scabb zu fahren und zu hören, was es dort an Neuhigkeiten so gab. Also ging ich dort in die Kneipe. Der Wirt hatte einen Klavierspieler



engagiert, einen niedlichen, kleinen Affen. Ich wollte schon immer so ein Haustier haben, jeder richtige Pirat hat einen Affen. Doch dieser sträubte sich gegen alle Versuche meinerseits, ihn mitzunehmen. Ich mußte ihn irgendwie betäuben, doch wie? Mit einer Banane! Ich hatte ja noch eine bei mir. Die steckte ich nun auf das Metronom, und in Null Komma nichts war der Affe hypnotisiert. Ich nahm ihn trotz der Proteste seitens des Wirts mit. Hier war es nun wirklich langweilig, also fuhr ich zurück nach Phatt. Dort lief ich ein bißchen durch die Gegend, bis ich zu einem schönen Wasserfall kam.

Ich ging den Pfad an der Seite des Wasserfalls nach oben, und was mußte ich dort entdecken? Von wegen schöner, natürlicher Wasserfall! Hier stand eine Pumpe! Der Wasserfall war künstlich! Das mußte ich sofort boykottieren, und dank meiner unwahrscheinlichen Englischkenntnisse (Schraubenschlüssel = Monkeywrench) konnte ich den Affen dazu benutzen, die Pumpe abzustellen. Als ich den Pfad dann wieder nach unten ging, entdeckte ich, daß hinter dem Wasserfall eine Höhle war. Da ich ein neugie-



riger Mensch bin, ging ich hinein und kam schließlich auf dem kleinen Eiland vor der Insel aus. Ich ging zu dem Haus darauf und traf drinnen auf einen äußerst seltsamen Menschen. Beim Gespräch kam er plötzlich auf einen Schatz zu sprechen, und da wußte ich: Er mußte das zweite Kartenstück haben. Er wollte mit mir ein Wetttrinken veranstalten. Ich nahm die Herausforderung an. Als er mir meinen Grog brachte, schüttete ich diesen jedoch in die Pflanze und füllte meinen Becher mit dem Grogersatz auf. Er kam zurück.

Ich trank meinen Humpen als erster leer. Natürlich passierte nichts. Als er aber den Becher ansetzte und leertrank, kippte er um. So weit, so gut, nur wo war das zweite Kartenstück? Da ich schon immer ein grosser Fan von Piratengeschichten war, wußte ich um die Tricks, mit denen sie Dinge zu verstecken wissen. Ich brauchte erst einmal Licht, also ging ich nach draußen und öffnete ein Fenster. Dort sah ich dann auch diese komische Statue, die ihre leere Hand nach oben reckte. Diese Hand verlangte einfach nach einem Fernrohr. Also legte ich meines



hinein. Doch irgendetwas stimmte immer noch nicht. Ich ging noch einmal ins Haus und sah mich genau um. Ich entdeckte einen leeren Rahmen und hängte den Spiegel hinein. Dann ging ich wieder nach draußen und hängte das Fernrohr wieder in die Statue. Und was passierte? Ein Lichtstrahl ging vom Fernrohr ins Haus, wurde vom Spiegel reflektiert und beleuchtete einen Stein in der Wand. Als ich diesen drückte, wurde ein Weg in den Keller frei. Im Keller lag es dann: Das zweite Kartenstück! Ich nahm es und floh durch ein Loch in der Wand."

3) Young Lindys Karte

„Weil es mir jetzt ein wenig zu gefährlich auf Phatt geworden war, fuhr ich nach Booty. Als ich mich dort in dem kleinen Laden umsah, entdeckte ich das dritte Kartenstück. Der Händler wollte jedoch 6.000.000 Goldstücke dafür haben, was mein Budget aber ein wenig überstieg. Es gab jedoch noch etwas anderes, das er gegen die Karte tauschen würde: Den Kopf der Galleonsfigur des gesunkenen Schiffes 'Mad Monkey'. Doch wo war dieses Schiff bloß

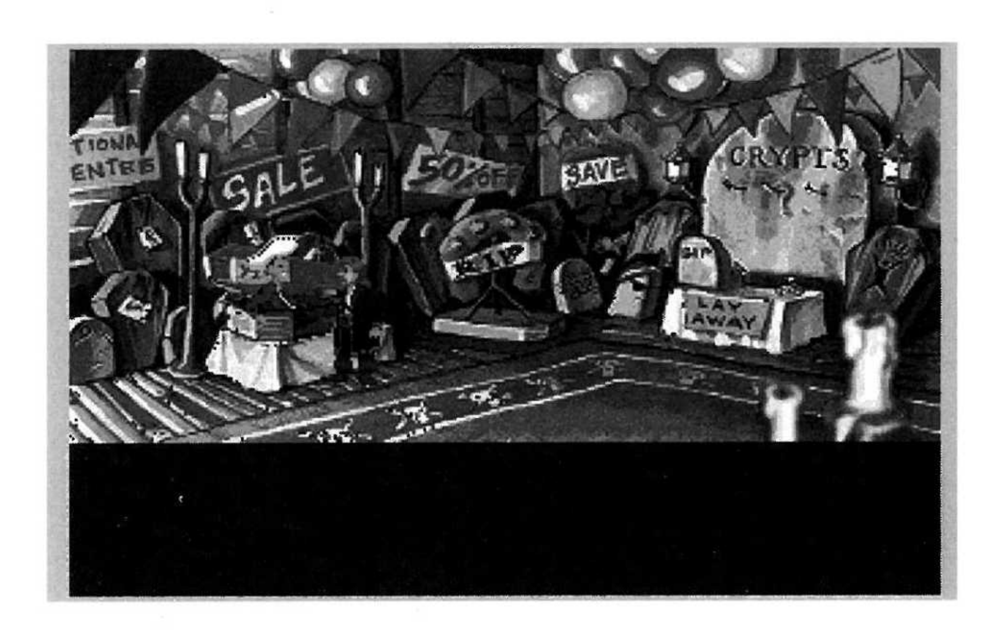


gesunken? In solchen Fällen sollte man immer ein Buch zur Hand nehmen, also fuhr ich nach Phatt Island in die Bücherei. Im Kartenregister sah ich unter 'Desaster' nach, und fand ein Buch über Schiffsunglücke. Ich lieh es mir aus, bekam einen vorläufigen Büchereiausweis und schaute unter 'Mad Monkey' nach. Dort stand dann auch die genaue Position des Wracks. Jetzt mußte ich mir nur noch ein Schiff bei Kate leihen, um zu der Stelle zu fahren, wo die 'Monkey' auf Grund lag. Dazu fehlte mir jedoch das nötige Kleingeld. Ich brauchte jetzt unbedingt einen Drink, also fuhr ich nach Scabb Island und ging dort in die Kneipe. Erst wollte mir der Wirt ja nicht abnehmen, daß ich schon 21 Jahre alt war, aber als ich ihm den vorläufigen Büchereiausweis zeigte, konnte ich mir doch einen Drink bestellen.

Zuerst bestellte ich ein blaues Getränk, doch es schien ungenießbar, also nahm ich noch ein gelbes. Auch das war überhaupt nicht nach meinem Geschmack, also probierte ich, beide zusammenzukippen. Doch auch die grüne Mischung, die ich damit erhielt, sah nicht gerade lecker



aus, eher wie die Spucke eines Piraten, der zuviel Grog genossen hatte. 'Na ja,' , dachte ich mir, 'was solls.'. Ich mußte mich jetzt um die Galleonsfigur kümmern, also zurück nach Booty Island. Ich sah mich noch einmal in dem kleinen Laden um und entdeckte dort ein wunderschönes Horn, welches ich mir zulegte. Dann sah ich mir den Spuckwettbewerb an. So schwierig konnte es doch gar nicht sein. Und mit ein bißchen List und Tücke vielleicht? Ich probierte es einfach einmal aus. Der absolute Fehlschlag! Ich mußte mir irgendetwas einfallen lassen. Und wieder mal ging mir ein Licht auf. Ich würde in das Horn blasen und somit die Piraten ablenken. Dann würde ich unbemerkt die Fahnen umstecken, etwas von dem grünen Schleim aus der Kneipe in den Mund nehmen und so den ersten Platz machen. Gesagt, getan. Ich werde wohl nie mehr die verdutzten Gesichter vergessen, als ich fast bis Timbuktu spuckte. Als Gewinner erhielt ich den ersten Preis, doch mir fehlte immer noch das Geld für das Boot. Vielleicht würde mir der Händler in dem kleinen Laden ja meine Trophäe abkaufen, wenn ich ihm sagte, daß da die Spucke des Piraten drauf sei, der LeChuck tötete. Nach



einigem Verhandeln war es dann soweit. Er kaufte mir meinen Gewinn ab. Jetzt konnte ich mir ein Boot bei Kate leihen. Wir fuhren raus an die Position, die ich im Buch nachgesehen hatte, und ich tauchte nach der 'Mad Monkey'. Tief unten auf dem Meeresgrund lag sie. Ich schwamm zum Bug und steckte den großen Affenkopf ein. Jetzt war ich allerdings zu schwer, um wieder auftauchen zu können. Es gab nur eine einzige Möglichkeit.. Ich ging zum Anker von Kates Schiff, zog an der Schnur, und ließ mich mitsamt dem Anker von Kate wieder hochziehen. Zurück nach Booty. In dem kleinen Laden tauschte ich den Affenkopf gegen das dritte Kartenstück ein. Jetzt fehlte mir nur noch eins."

4) Rapp Scallions Karte

„Als ich das dritte Kartenstück erhielt, kaufte ich gleich noch eine Säge, die in einem Eimer neben der Tür stand. Dann fuhr ich wieder nach Scabb. Ich ging zur Wäscherei. Die drei Piraten gingen mir schon seit Anfang des Spiels auf den Geist, und ich wollte ihnen unbedingt eins aus-



wischen. Die Säge, die ich gerade gekauft hatte, brachte mich dann auch auf die Idee. Ich sägte einem der Dreien sein Holzbein ab. Das tat mir aber nachträglich so leid, daß ich mich auf den Weg zum Schreiner machte, um Ersatz zu besorgen. Dieser war aber nicht zu Hause, wahrscheinlich war er schon bei dem Verstümmelten. In seiner Werkstatt lag allerhand Zeugs herum, und ich nahm einfach mal den Hammer und die Nägel mit. Ich verzog mich wieder nach Booty Island, bis Gras über die Sache gewachsen war. Dort ging ich in das Geschäft für Gebrauchtsärge. Irgendwie kam mir dieser Stan bekannt vor. Egal, ich mußte an den Schlüssel hinter der Theke kommen. Stan zeigte mir einen tollen gebrauchten Sarg, mit allen Vorzügen, und führte ihn mir vor. Das war meine Chance! Ich klappte den Sarg zu und nagelte den Deckel fest. Jetzt war endlich der Weg zum Schlüssel frei. Es war wohl besser, mich erst einmal für eine Weile nicht mehr blicken zu lassen, und so fuhr ich nach Phatt. Ich mußte Rapp Scallions Sarg finden, und dazu brauchte ich wiedermal ein Buch. Ich ging also in die Bücherei, konnte aber nichts Entsprechendes finden. Aus Langeweile lieh ich irgendein



Buch aus und verlies die Bücherei wieder. Da hatte ich plötzlich wieder eine gute Idee! Der fette Gouverneur war doch ein absoluter Piratenfan, vielleicht könnte ich die nötige Information bei ihm erhalten. Ich machte mich auf den Weg zur Villa. Die Wache war wirklich saublöd, ich erzählte ihr irgendeinen Quatsch und ging dann in das Zimmer des Gouverneurs. Der schlief, aber auf seinem Wanst lag ein Buch über Piraten. Sorgfältig das Gewicht austrahierend, tauschte ich blitzschnell das Buch aus der Bücherei gegen das Piratenbuch ein. Volltreffer! Es war ein Buch mit Zitaten von berühmten Piraten. Also auf zum Friedhof nach Scabb. Mit Hilfe des Schlüssels öffnete ich die Krypta. Ich tauchte ein in die unheimliche Atmosphäre einer uralten Grabstätte. Es war eine gefährliche Angelegenheit; ein entfernter Verwandter von mir hatte schlechte Erfahrungen mit lebenden Toten und spitzen Zähnen gemacht. Durch das Buch fand ich den Sarg von Rapp Scallion und öffnete ihn. Alles, was von ihm noch übrig war, war ein Häufchen Asche. Ich steckte etwas davon ein, vielleicht konnte mir die Voodoo-Tante ja helfen. Ich begab mich also in den Sumpf. In ihrer Behausung angekommen,



entdeckte ich einen Behälter mit der Aufschrift: 'Ash-2-Life'. Das war es, was ich brauchte. Ich ging nun zur Voodoo-Tante, die natürlich das Rezept für 'Ash-2-Life' vergessen hatte. Ich gab ihr schonmal die Asche und fuhr nach Phatt in die Bücherei. Unter dem Stichwort 'Voodoo' fand ich ein Rezeptbuch, das ich auslieh. Und zurück zur Voodoo-Tante. Mit dem Rezeptbuch konnte sie jetzt 'Ash-2-Life' herstellen. Mit dem fertigen Streuer ging ich zurück zu Rapp Scallions Sarg. Ich benutzte den Streuer, und es funktionierte tatsächlich! Allerdings mußte ich Rapp erst einmal klarmachen, daß er tot war. Rapp hatte allerdings noch einen letzten Wunsch, damit sein Geist in Frieden ruhen konnte: Er bat mich, das Gas in seiner Hütte abzustellen und gab mir seinen Schlüssel. Ich machte mich sofort auf zum Strand und betrat das kleine Haus. Das Gas war tatsächlich noch an! So etwas Unvorsichtiges! Ich stellte den Herd ab und ging zurück zur Krypta, um Rapp Bescheid zu sagen. Nachdem ich wieder den 'Ash-2-Life'-Streuer benutzt hatte und Rapp wieder vor mir erschien, war er sehr erleichtert. Als Dank gab er mir das vierte und letzte Kartenstück. Jetzt hatte ich alle. Nun brauchte ich



noch einen Experten, der mir die vier einzelnen Stücke zu einer einzigen Karte zusammensetzen konnte. Wally! Also auf nach Woodtick. Wally konnte mir zunächst jedoch nicht helfen, da ich ihm ja sein Monokel geklaut hatte. Ich mußte einen Ersatz finden, doch wo?

Nach langem Nachdenken fiel mir das Modell eines Leuchturms in der Bücherei auf Phatt ein. Es war ein naturgetreues Modell, und jeder Leuchturm brauchte ja eine Linse. Ich machte mich also auf den Weg nach Phatt und öffnete dort in der Bücherei das Modell. Bingo! Drinnen befand sich eine Linse, die ich einsteckte. Zurück in Woodtick gab ich Wally die Linse und die Kartenstücke. Er bat mich um den Gefallen, bei der Voodoo-Tante einen Liebestrank für ihn abzuholen; während dessen würde er die Kartenstücke zusammenlegen. Ich tat ihm den Gefallen. Als ich jedoch bei der Voodoo-Tante Wallys Bestellung entgegengenommen hatte, bekam sie plötzlich eine Vision. Etwas war mit Wally geschehen! Ich eilte zurück nach Woodtick. Auf dem Weg dorthin fiel mir im Sumpf eine Kiste auf, die an LeChuck gerichtet war. Ich ließ sie erst



einmal stehen. In Wallys Büro angelangt, entdeckte ich zwei, in den Tisch eingeritzte Worte: 'LE CHUCK' ! Er mußte Wally mitsamt der Karte entführt haben. Irgendwie mußte ich Wally befreien. Also zurück zum Sumpf und ab in die Kiste. Kaum saß ich in der Kiste, die voll von netten, länglichen, zischenden Mitreisen-den war, da wurde sie auch schon von UPS abgeholt, um zu LeChucks Festung verschickt zu werden."

Teil 3: LeChucks Festung

„In LeChucks Festung angekommen, schlich ich erst einmal vorsichtig umher. Ich gelangte in einen Raum mit unzähligen Wegweisern an der Wand. Ich entschied mich für den Weg rechts unten. Durch eine Art Gang erreichte ich nun den Kerker, wo ich Wally gefesselt vorfand. Er berichtete mir, daß LeChuck zwar die Karte hätte, er aber den Plan im Kopf hätte, und daß der Schatz auf Dinky Island, ganz in der Nähe, zu finden sei. Ich beschloß, ihn zu befreien, aber dazu brauchte ich den Schlüssel zu Wallys Zelle. Ich ging zurück zu dem Raum mit den Weg-



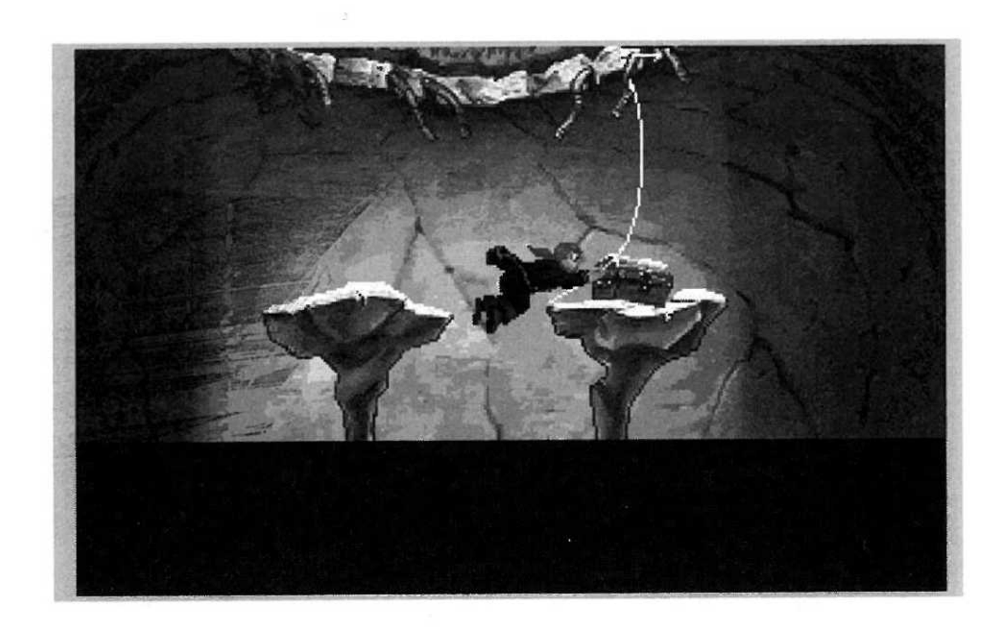
weisern und nahm mir diesmal den Gang rechts oben vor. Diese sonderbaren Skelettstatuen kamen mir irgendwie bekannt vor. Genau, sie hatten Ähnlichkeiten mit denen, die ich in meinem Traum unter dem Baum gesehen hatte. Ich hatte mir doch damals etwas aufgeschrieben? Da war der Zettel. Es standen vier Strophen, mit jeweils drei Zeilen darauf. Nahm man die drei Skeletteile links in jeder Strophe, dann hatte man so etwas wie eine Reihenfolge. Jetzt mußte ich nur noch die Statue finden, die mit der ersten Strophe in Übereinstimmung stand, dann die mit der zweiten, dann ... . Mit diesem System gelangte ich schließlich vor eine große Tür mit vielen verschiedenen Schlössern. In meinem jugendlichen Leichtsinn versuchte ich, die Tür einfach so zu öffnen, und was soll ich sagen? Es funktionierte! Da hing er, der Schlüssel zu Wallys Zelle.

Als ich ihn jedoch vom Haken nahm, schnappte die Falle zu! Ich war gefangen, und da kam auch schon LeChuck! Kurz darauf fand ich mich und Wally an den Händen über einem Säurebad hängend. LeChuck erklärte uns die äußerst komplizierte Mechanik, die schließlich unseren qual-



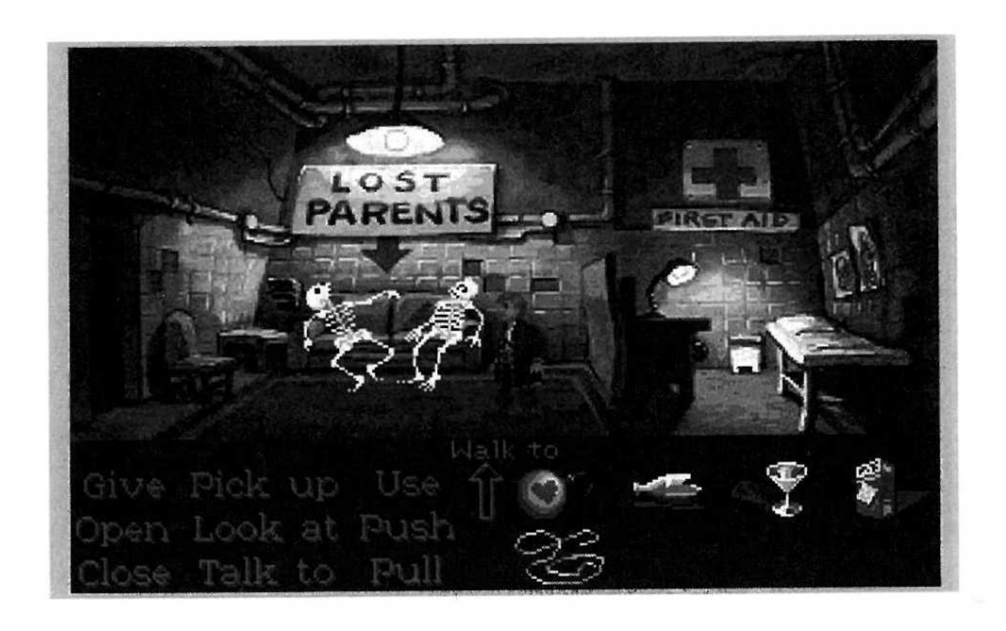
vollen Tod zum Ergebnis haben sollte, und verschwand dann. Alles basierte auf einer Kerze. Unsere einzige Chance war es, die Kerze auszublasen (oder auszuspucken?). Ich nahm also eine gehörige Ladung von dem grünen Schleim in den Mund. Jetzt nur noch treffen. Nachdem ich fast alles im Raum vollgespuckt hatte, inklusive Wally ein paar mal, erkannte ich das System: Ich mußte in dem Moment, in dem ich ganz gerade nach unten hing, das rechte Schild anspucken. 3-2-1 und los! Plötzlich wurde es stockduster. Irgendwie brauchten wir Licht. Als ich meine Taschen durchwühlte, fand ich in der Ju-Ju-Tasche ein Packet Streichhölzer. Ich zündete eines an, und es wurde Licht. Au weia! Ich stand mit einem brennenden Streichholz direkt in der Pulverkammer. Kurz bevor mich die Lähmung verließ, verbrannte das Streichholz meine Finger, und reflexartig ließ ich es fallen. BUUUUMMMMMM!!!

Das nächste, was ich weiß ist, daß ich am Strand von Dinky Island lag, und mein Kopf fürchterlich dröhnte.“

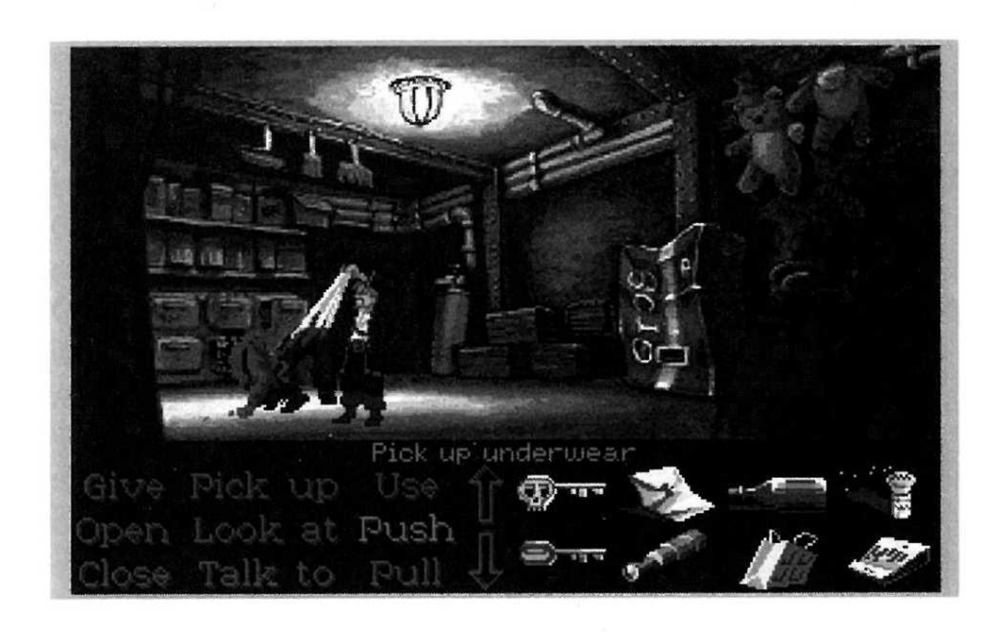


Teil 4: Dinky Island

„Ich sah mich um und entdeckte direkt neben mir im Wasser eine Flasche, die ich mitnahm. Weiter rechts quatschte ein Papagei wirres Zeug, und Hermann Toothrot aus dem ersten Teil meditierte. Neben dem Papagei war eine Destille mit einem Glas darunter und einem Brecheisen davor. Ich nahm beides an mich. Mit Hilfe des Brecheisens öffnete ich das Faß bei der Destille und fand darin einen Kräcker, den ich an den Papagei verfütterte. Er hörte mit dem Blödsinn auf und gab mir einen Tip, wie ich zu Big Whoop kommen konnte! Ich brauchte unbedingt noch mehr von diesen Kräckern. Ich merkte mir genau, was der Papagei gesagt hatte, und machte mich auf die Suche im Dschungel. An der ersten Wegkreuzung hielt ich mich links und gelangte an einen Baum, an dem ein Beutel hing. Ich konnte den Beutel nicht erreichen, war aber überaus neugierig, was da wohl drin war, also zerschlug ich mit dem Brecheisen die Flasche und schnitt mit den Scherben den Beutel auf, worauf ein Päckchen auf den Boden fiel.



Ich hob es auf und sah es mir genau an. Das war eine Packung Instant-Kräcker! Jetzt brauchte ich nur noch Wasser! Also zurück zum Strand, Salzwasser ins Glas gefüllt, dann in die Destille und fertig! Es funktionierte. Ich schüttete das destillierte Wasser in das Päckchen und bekam daraus noch zwei Kräcker. Ich verfütterte diese wieder an den Papagei und erhielt so den kompletten Weg zum Schatz. Daraufhin machte ich mich auf in den Dschungel, nahm an der Abzweigung diesmal den rechten Weg und gelangte so an einen Teich. Am Ufer stand eine Kiste. Ich nahm das Seil von ihr ab und öffnete sie mit dem Brecheisen. Drinnen befand sich etwas Dynamit, das ich mit dem Seil einsteckte. Jetzt folgte ich den Anweisungen des Papageis, und dann war ich auch schon beim großen X. Ich grub ein Loch, bis ich auf Beton stieß, zündete das Dynamit an und warf es in das Loch. BUUUUMMMMMM!!! Ich fand mich auf einer Steinsäule, mit einer Kiste auf einer anderen Säule, einem großen Loch über mir und einer gähnenden Leere unter mir wieder. Lange konnte diese Säule mein Gewicht bestimmt nicht tragen. Ich mußte versuchen, nach oben zu entkommen. Ich band das Brech-



eisen an das Seil, visierte die verbogenen Metallstreben an der Decke an, und warf. Es war ein Volltreffer und keine Sekunde zu spät, denn die Steinsäule brach unter mir zusammen.

Im Flug griff ich mir noch die Kiste, deren Steinsäule sich auch verabschiedete, und seitdem hänge ich hier. Wie kamst Du überhaupt hierher?". „Ich hörte einen grossen Knall, und wußte, das konntest nur Du sein, der sich hier zu schaffen macht.". „Na gut, dann hilf mir doch bitte hier her- oh neeeeeeeeeiiiiiiiiiiiiiiiiiiiinnnnnnnnnn!!!!!

Wo bin ich? Ist das dunkel! Wo ist denn der Lichtschalter? Ah, da rechts. Und Licht an. LeChuck! Was machst Du denn hier?". „Das ist Dein Ende, Guybrush Threepwood! Mit meiner Voodoo-Puppe von Dir werde ich Dich in eine andere Dimension schicken! Nimm das!". Puff! Guybrush ist verschwunden, findet sich aber nicht in einer anderen Dimension, sondern im Nebenraum wieder. LeChuck ist stinksauer. „Was ist den jetzt schon wieder los? Die Programmierer hatten mir fest versprochen, daß das mit der



anderen Dimension hinhaut! Das ist Pfusch am Computer!". Das ist er, der letzte Showdown, Zwölf Uhr Mittags, High Noon. LeChucks Versuche, Guybrush in eine andere Dimension zu zaubern, schlagen andauernd fehl. Jetzt ist Guybrush am Zug. Seine einzige Chance ist, LeChuck ebenfalls mit einer Voodoo-Puppe zu attackieren. Doch dafür braucht er die bekannten Zutaten, also sieht er sich erst mal ein wenig um. Im Papierkorb im Erste-Hilfe-Zimmer findet er Gummihandschuhe, die er mitnimmt, und in der Schublade eine Spritze. In dem Raum mit den Malzbierkisten entdeckt er in den vorderen Kisten einen Ballon und eine Puppe. Diese zwei Dinge nimmt er auch noch mit.

Jetzt braucht er die vier Zutaten: Einen Knochen eines Verwandten, ein Kleidungsstück LeChucks, Körperflüssigkeit von LeChuck und Haare von LeChuck. Den Knochen (Oberschenkel, was sonst?) bekommt er im Erste-Hilfe-Zimmer von den 'Lost Parents'. Nummer eins. Als Guybrush am Grogautomaten herumspielt, fällt eine Münze heraus. In diesem Moment erscheint LeChuck, um Guybrush er-

neut zu triezen. Als er jedoch die Münze sieht, bückt er sich nach ihr. Das ist Guybrushs Chance! Blitzschnell zieht er LeChuck die Unterhose heraus. Nummer zwei. Da LeChuck große Sprach-, bzw. Spuckprobleme hat, ist Guybrush so nett und reicht ihm Stans Taschentuch. Nummer drei. Jetzt fehlt nur noch das Haar. Doch wie sollte Guybrush da herankommen? Vielleicht liegt die Lösung ja in einem anderen Stockwerk, und so geht Guybrush in den Aufzug. Leider ist es ein Aufzug älteren Baujahres, der nur wenig Gewicht befördern kann, und die Kiste, die drinnen steht, läßt sich nicht bewegen. Guybrush muß sich selbst irgendwie leichter machen. Er geht noch einmal in den Raum mit dem Grogautomat. In der Ecke steht eine Flasche mit Helium.

Das ist die Lösung! Er füllt die beiden Gummihandschuhe sowie den Ballon mit Helium und geht wieder in den Aufzug. Dort zieht er am Hebel, und die Türen schließen sich. In diesem Augenblick erscheint LeChuck, doch seine Bemühungen, auch in den Aufzug zu gelangen, enden damit, daß er seinen Bart zwischen den Türen einklemmt. Oben angekommen, hebt Guybrush das Stück Bart auf und geht nach draußen. Nummer vier. Irgendwie kommt ihm das hier seltsam bekannt vor! Jetzt legt er die vier Zutaten und die Puppe in die Ju-Ju-Tasche und schüttelt kräftig. Mit der Voodoo-Puppe und der Spritze bewaffnet fährt er wieder nach unten. Er attackiert LeChuck, worauf dieser sich aus dem Staub macht. Guybrush verfolgt und stellt ihn. Mehr wird nicht verraten.

Völlig aufgelöst

Ort	*Handlung*
Allgemein	Immer viel mit den Leuten sprechen Sie sagen einem fast alles
In der Küche	Messer holen
In der Wäscherei	Eimer holen
Im Hotel	Alligator losschneiden Käsechips aus dem Freßnapf nehmen
Am Schild	Schaufel abbrechen
Bei Wally (Kartograph)	Blatt Papier mitnehmen
Am Strand	Stock mitnehmen
Bei der Voodoo-Tante	Seil neben Schädel mitnehmen Zutaten für Voodoo-Puppe erfragen
Im Sumpf	Eimer mit Schlamm füllen
Auf dem Friedhof	Largos Großvater ausgraben
In der Kneipe	Wirt fragen:“How’s Business?“Largos Spucke mit Blatt abwischen

Ort	*Handlung*
In Largos Zimmer (Hotel)	Toupet mitnehmen Eimer auf die Tür stellen Hinter Stellwand verstecken
In der Wäscherei	Nichts tun, nur hingehen
In Largos Zimmer	Tür schließen Abholschein mitnehmen
In der Wäscherei	Kleidungsstück abholen
Bei der Voodoo-Tante	Zutaten abliefern
In Largos Zimmer	Puppe mit Nadeln durchboren
Bei Wally	Monokel mitnehmen
Bei Capitän Dread	Monokel geben
In der Wäscherei	Kiste öffnen Stock benutzen Seil an den Stock binden Käsechips in die Kiste legen Ist die Ratte in der Kiste, am Seil ziehen Ratte mitnehmen
In der Küche	Ratte in den Topf tun
In der Kneipe	Nach Eintopf fragen
Bei Capitän Dread	Bezahlen

Ort	*Handlung*
Im Gefängnis	Matratze heben und den Stock nehmen Knochen mit dem Stock angeln Knochen dem Hund geben Schlüssel nehmen Umschläge aus dem Regal nehmen und öffnen
Beim Glücksrad	Gewinner hinterhergehen
In der Gasse	Anklopfen, und immer die erste Zahl nennen
Beim Glücksrad	Einladung zu Elaines Party wählen
Beim Fischer	Mit dem Fischer wetten Wichtig: Wette annehmen!
Im Kostümverleih	Einladung vorzeigen Kostüm mitnehmen
Beim Wachposten	Einladung vorzeigen
Auf der Party	Kartenstück nehmen Nach draußen gehen
Bei Elaine	Reden, bis sie die Karte aus dem Fenster wirft Ruder mitnehmen
Vor dem Haus	Hund mitnehmen Versuchen, die Karte zu nehmen

Ort	*Handlung*
Hinterm Haus	Vor die Mülltonne treten Einmal ums Haus rennen
In der Hausküche	Fisch mitnehmen Zurück in die Stadt gehen
Beim Fischer	Fischer den Fisch geben
Auf der Klippe	Karte mit der Angel angeln
Am Baum	Ruder in das zweite Loch stecken Auf das Ruder steigen
Beim Schreiner	Ruder reparieren lassen
Am Baum	Abwechselnd Holzstück und Ruder in die Löcher stecken
Im Baumhaus	Hund in den Papierstapel werfen Karte nehmen
Auf dem Baum	Teleskop mitnehmen
Bei Kate	Flugblatt mitnehmen
Auf Dreads Schiff	Ein bißchen herumfahren Leere Futtertüte mitnehmen
Im Laden	Schild kaufen Futtertüte an den Haken hängen Spiegel kaufen

Ort	*Handlung*
Auf Phatt	Steckbrief mit Flugblatt überkleben Aus der Stadt gehen Zurück in die Stadt gehen
Im Gefängnis	Kate befreien Umschlag nehmen Umschlag öffnen
In der Kneipe	Banane auf das Metronom stecken Hypnotisierten Affen mitnehmen
Beim Wasserfall	Pfad hochgehen
Bei der Pumpe	Pumpe mit dem Affen abstellen Pfad heruntergehen In die Höhle gehen
In der Hütte	Wetttrinken machen Grog in die Pflanze gießen Grogersatz in Becher füllen Spiegel in den Rahmen hängen
Bei der Statue	Fenster am Haus öffnen Teleskop in die Hand der Statue legen
In der Hütte	Auf den Stein drücken, der beschienen wurde In den Keller gehen

Ort	*Handlung*
	Karte nehmen Durch das Loch verschwinden
Im Laden	Mit Händler über die Karte verhandeln
In der Bücherei	Im Stichwortverzeichnis unter „Desaster“ nachsehen Das Buch ausleihen Im Buch nach der Position der „Mad Monkey“ schauen
In der Kneipe	Mit Hilfe des Büchereiausweises gelben und blauen Drink kaufen Getränke mischen
Im Laden	Horn kaufen
Beim Spuckwettbewerb	In das Horn blasen Fahnen umstecken Grünes Getränk trinken ggf. mehrmals spucken
Im Laden	Trophäe an Händler verkaufen
Bei Kate	Schiff mieten
	Position der „Mad Monkey“ angeben Ins Wasser springen

Ort	*Handlung*
Beim Wrack	Affenkopf mitnehmen Zum Anker gehen
Im Laden	Affenkopf gegen Karte tauschen Säge kaufen
In der Wäscherei	Pirat das Holzbein absägen
Beim Schreiner	Hammer und Nägel mitnehmen
Bei Stan's	Sarg vorführen lassen Zunageln, wenn Stan drin ist Kryptaschlüssel mitnehmen
In der Bücherei	Beliebiges Buch ausleihen
In der Villa	Wache irgendetwas erzählen Nach oben gehen Buch gegen Buch des Gouverneurs austauschen
In der Krypta	Mit Hilfe des Buches richtigen Sarg aussuchen Sarg öffnen Asche mitnehmen
Bei der Voodoo-Tante	Im Vorraum alle Behälter durchsehen „Ash-2-Life" mitnehmen Zur Voodoo-Tante gehen „Ash-2-Life" und Asche ab geben

Ort	*Handlung*
In der Bücherei	Voodoo-Buch ausleihen
Bei der Voodoo-Tante	Buch abgeben
Beim Sarg	Streuer benutzen Versprechen, Gas abzustellen
In der Hütte am Strand	Gasherd abstellen
Beim Sarg	Streuer benutzen
In der Bücherei	Leuchtturmmodell öffnen Linse mitnehmen
Bei Wally	Linse geben Karten geben Zur Voodoo-Tante gehen Zurückkommen und das Gekritzel auf dem Tisch lesen
Im Sumpf	Kiste öffnen und hineinsteigen
In LeChucks Festung	In den Raum mit den vielen Wegweisern gehen Weg vorne rechts gehen Im Verlies mit Wally reden Zurück in den Wegweiser-Raum Weg hinten rechts gehen Zettel mit Notiz ansehen

Ort	*Handlung*
	Nach Statuen suchen, die der Reihenfolge in den Strophen entsprechen Diese eindrücken Große Tür läßt sich einfach öffnen Schlüssel mitnehmen
Im Verlies	Grünes Getränk trinken Auf rechtes Schild spucken, wenn man genau in der Mitte ist Streichholz anzünden
Am Strand von Dinky Island	Flasche, Brecheisen und Martiniglas mitnehmen Martiniglas mit Meerwasser füllen Wasser destillieren Faß öffnen Kräcker nehmen
Im Dschungel	Linken Weg bis zu dem Baum mit dem Beutel gehen Flasche mit Brecheisen zerschlagen Beutel mit Scherben zerschneiden Packung nehmen Packung mit dem Wasser aus dem Martiniglas auffüllen

Ort	*Handlung*
Am Strand	Papagei mit Crackern füttern Sich merken, was er sagt
Im Dschungel	Rechten Weg bis zum Teich gehen Seil nehmen Kiste mit dem Brecheisen öffnen Dynamit mitnehmen Den Anweisungen des Papageis folgen
Beim großen X	Schaufel benutzen Dynamit anzünden und in das Loch werfen Seil an das Brecheisen binden Seil auf die Metallstreben an der Decke werfen In der Dunkelheit Lichtschalter in der rechten Bildschirmseite drücken
In dem Erste-Hilfe-Zimmer	Gummihandschuhe aus dem Papierkorb mitnehmen Spritze aus der Schublade mitnehmen Knochen von den Skeletten mitnehmen
In dem Raum mit den Kisten	Kisten öffnen Puppe und Ballon mitnehmen

Ort	*Handlung*
	In dem Raum mit dem Grog-Automaten Ballon und Gummihandschuhe mit Helium füllen Am Automaten den „Coin- Return-Knob" drücken Zur Münze gehen LeChuck die Unterhose klauen
Irgendwo unten	LeChuck Stan's Taschentuch geben
Im Aufzug	Auf LeChuck warten Hebel betätigen Bart aufheben Bart, Stan's Taschentuch, die Puppe, den Knochen und die Unterhose in die Ju-Ju-Tasche stecken Hebel betätigen
Bei LeChuck	Spritze mit Puppe benutzen LeChuck verfolgen



Noch Probleme?

Wie bekomme ich die vier Zutaten für Largos Puppe?

- Den Knochen gräbt man auf dem Friedhof aus dem Grab von Largos Großvater aus
- Die Haare sind in Largos Hotelzimmer
- Die Körperflüssigkeit erhält man in der Kneipe, wenn man den Wirt „How´s Business?“ fragt
- Das Kleidungsstück bekommt man, wenn man Largo mit einem schlammgefüllten Eimer übergießt, und anschließend seine Wäsche abholt

Ich komme nicht in Largos Zimmer

- Einfach den Alligator losschneiden

Wie gelange ich in die Küche?

- Hinten am Schiff ist ein offenes Fenster

Wo finde ich Ersatz für Capitän Dreads Glücksbringer?

- Wallys Monokel hat sehr viel Ähnlichkeit damit

Wie kriege ich das Geld für Capitän Dread?

- Dem Koch die Suppe versalzen, wie wär's mit einer langschwänzigen Fleischeinlage?

Ich kann die Ratte nicht fangen

- Die Kiste öffnen und mit dem Stock abstützen
- Das Seil am Stock befestigen
- Die Ratte mit den Käsechips aus dem Allligatornapf in die Kiste locken
- Am Seil ziehen

Ich komme nicht aus der Zelle heraus

- Unter der Matratze ist ein Stock
- Damit Knochen angeln
- Den Knochen dem Hund geben
- Die beiden Umschläge nicht vergessen

Wie gewinnt man beim Glücksrad?

- Den Gewinner verfolgen
- Wenn er wieder aus der Gasse verschwindet, an die Tür klopfen
- Die Hand zeigt immer erst eine Zahl, diese merken, was gesagt wird ist unwichtig

Wie gewinne ich die Wette mit dem Fischer?

- Hinter Elaines Haus gegen die Mülltonne treten
- Vor dem Koch einmal ums Haus fliehen
- In die Küche gehen
- Den Fisch mitnehmen und später dem Fischer zeigen

Wie finde ich die Karte im Papierstapel?

- Den Hund vor Elaines Haus mitnehmen, und in den Stapel werfen

Ich kann den Spiegel nicht kaufen

- Mit Capitän Dread eine kleine Kreuzfahrt machen
- Die leere Tüte Papageienfutter mitnehmen
- Im Geschäft das Schild kaufen
- Die Tüte an den leeren Haken hängen

Was mache ich mit dem Steckbrief?

- Ein Flugblatt von Kate holen und damit den Steckbrief überkleben

- Nicht vergessen: Kate wieder befreien und den Umschlag mitnehmen

Ich kann die Pumpe am Wasserfall nicht ausstellen!

- Den Affen in der Kneipe mit einer, auf das Metronom gesteckten Banane hypnotisieren und mitnehmen
- Die Pumpe mit dem Affen abstellen (Schraubenschlüssel = Monkeywrench)

Wie finde ich die Position der „Mad Monkey" ?

- In der Bücherei unter „Desaster" nachgucken
- Das Buch ausleihen und die Position nachschlagen

Wie gewinne ich den Spuckwettbewerb?

- Mit Hilfe des vorläufigen Büchereiausweises in der Kneipe einen blauen und einen gelben Drink kaufen
- Die Getränke mischen
- Im Laden das Horn kaufen
- Beim Wettbewerb ins Horn blasen und die Fahnen umstecken
- Das grüne Zeug mit dem Strohhalm trinken
- ggf. mehrmals spucken

Wie bekomme ich den Kryptaschlüssel ?

- Im Laden die Säge kaufen
- In der Wäscherei dem Piraten das Holzbein absägen
- Beim Schreiner Hammer und Nägel holen
- Sich bei Stan's den Sarg vorführen lassen
- Den Deckel zuklappen und festnageln

Ich finde den Sarg von Rapp Scallion nicht

- In der Bücherei ein beliebiges Buch ausleihen
- Zum Gouverneur gehen
- Die Wache läßt sich nach ein paar Sätzen überzeugen, daß die Küche brennt
- Im Schlafzimmer das Buch vom Gouverneur mit dem aus der Bibliothek austauschen
- Auf den Särgen stehen Piraten-Zitate. Diese mit denen aus dem Buch vergleichen

Wo finde ich Ersatz für Wallys Monokel?

- In der Bibliothek steht ein Leuchtturmmodell
- Das Modell öffnen und die Linse Wally geben

Ich finde mich in LeChucks Festung nicht zurecht!

- Zuerst in den Raum mit den vielen Wegweisern gehen
- Der Weg vorne rechts führt zum Verlies, wo man mit Wally sprechen kann
- Der Weg hinten rechts führt in einen Flur mit Skelettstatuen
- Mit dem Zettel, den man sich im Traum gemacht hat, die richtige Statue aussuchen, indem man Strophe für Strophe die einzelnen Körperteile links in der richtigen Reihenfolge auch bei den Statuen sucht und die entsprechenden Statuen dann eindrückt

Wie entkomme ich LeChuck?

- Wieder das grüne Zeug trinken
- Den rechten Schild anspucken, wenn man genau in der Mitte ist
- In der Dunkelheit ein Streichholz aus der Ju-Ju-Tasche anzünden

Wie finde ich den Weg zum Schatz?

- Sich im Dschungel links halten
- Den Beutel mit einer Scherbe aufschneiden
- Die Packung mit Wasser aus der Destille auffüllen
- Das Faß aufbrechen
- Den Papagei mit den Kräckern füttern und sich die Anweisungen merken
- Sich im Dschungel links halten, und den Anweisungen des Papageis folgen

Was mache ich in dem Loch?

- Das Seil mit dem Brecheisen verknoten und an die verbogenen Metallstäbe werfen

Wo geht das Licht an?

- In der rechten Bildschirmseite befindet sich ein Schalter

Wie bekomme ich ein Kleidungsstück von LeChuck?

- Am „Coin-Return-Knob“ des Grogautomaten drehen
- Wenn sich LeChuck nach der Münze bückt, ihm die Unterhose herausziehen

Wie bekomme ich Haare von LeChuck?

- Die Gummihandschuhe und den Ballon mit Helium füllen
- In den Aufzug gehen, auf LeChuck warten und dann den Hebel betätigen



Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

Best.-Nr. 3390
ISBN 3-88745-390-5
DM 9,80 / öS 76,–



